



Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад «Вишенка» с. Красное»
Симферопольского района Республики Крым

ул. Комсомольская 11-«А», с. Красное, Симферопольский район, 297520, Республика Крым,
Российская Федерация, E-mail: sadik_vishenka-krasnoe@crimeaedu.ru
ОКПО 00839056 ОГРН 1159102036378 ИНН/КПП 9109010740/91090100

**РАЙОННОЕ МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЪЕДИНЕНИЕ
СИМФЕРОПОЛЬСКОГО РАЙОНА**

Тема выступления:

***«Использование
палочек Кюизенера
и дидактических пособий
в обучении грамоте дошкольников»***

Воспитатель:
Геращенко Наталья Юрьевна

27.10.2022 г.

Путь дошкольников к грамоте лежит через игры в звуки и буквы. Игры мы обеспечиваем повышение мотивации детей к обучению грамоте путём использования наглядного дидактического материала, развивая интерес ко всему происходящему, способствуем овладению элементами грамоты, которая будет являться «фундаментом» при обучении в школе.

Обучаясь чтению, ребенок овладевает совершенно новыми для него формами умственной и языковой деятельности, которые для дошкольника очень сложны. Он должен усвоить довольно сложную систему графических символов – букв, обозначающих звуки речи. Начиная осваивать азбуку, ребенок должен представлять, что такое звуки речи. Он должен научиться делить слово на слоги и звуки. Он должен знать правила «озвучивания» буквосочетаний. Приобретая элементарные технические навыки чтения, ребенок должен научиться понимать значение и смысл письменных текстов.

Игра для ребенка дошкольного возраста – это основной вид деятельности.

Поэтому, на занятиях по обучению грамоте мною используются дидактические игры и упражнения для того, чтобы легче заинтересовать каждого ребенка, привлечь его внимание, организовав увлекательную ситуацию, создать стимул для подражания.

Палочки Кюизенера

Палочки «Кюизенера» являются многофункциональным пособием, которое можно применять не только в формировании элементарных математических представлений, но и в других направлениях деятельности.

В процессе обучения грамоте детей я использую палочки в предметно - схематических моделях, при формировании представлений о слове и предложении, не зная букв можно составить предложение, при конструировании букв, делении слов на слоги, выделении ударного слога.

Игры:

«Посчитай слоги»

«Ударный слог»

«Составь схему предложения»

«Сложи букву»





Перфокарты

Задачи:

- совершенствовать фонематическое восприятие, навыки звукового и слогового анализа слова, предложений, чтения слов, предложений;
- развивать графические навыки.

Дидактические игры: «Найди букву»

«Найди картинку»

«Твердый-мягкий»

«Подбери звуковую схему»

«Найди место звука в слове»

«Посчитай слоги»

«Подбери картинку к слогу»

«Подбери слог к картинке»

«Найди схему предложения»



Пособие «Прочти слог» (на деревянной основе)

Цель: совершенствовать умение составлять и читать слоги.



Игра «Какая буква «живёт в слове»»

Цель: развивать фонематический слух, закреплять знания об изученных буквах, учить отгадывать загадки.

Игра «Слоговой стаканчик»

Цель: совершенствовать умение читать слоги.



Пособие «Звукозаврики»

Цель: Развитие у детей старшего дошкольного возраста фонематического слуха и фонематического восприятия.

У каждого «Звукозаврика» ротик разных цветов: **красный**, **синий**, **зеленый**.

На первом этапе проходят игры на определение гласных и согласных звуков.

«Поймай звук»

Воспитатель называет уже знакомые детям звуки, дети должны правильно определить гласный или согласный звук назван:

- если **гласный** звук, ротик открывает «Звукозаврик» с **красным ротиком** - «ловит звук»,
- если звук произносится **согласный**, ротик открывает «Звукозаврик» с **синим ротиком**.

«Поймай первый звук в слове»

Воспитатель называет слова, дети должны выделить первый звук в слове и определить, какой он:

- если звук **гласный**, дети «ловят» его «Звукозавриком» с **красным ротиком**,
- если **согласный** - то «Звукозавриком с **синим ротиком**.

«Поймай последний звук в слове»

Воспитатель называет слова, дети должны выделить последний звук в слове.

Правила те же.

На втором этапе проходят игры на определение согласных твердых и мягких звуков.

«Поймай мягкий и твердый звук»

Принцип игры тот же. Только понадобятся «Звукозаврики» с **синим** и **зеленым** ротиками. Воспитатель произносит согласные звуки **твердые** и **мягкие**, а дети должны правильно «поймать» звук соответствующим «Звукозавриком».

Усложнение.

«Поймай мягкий и твердый звук в слове»

Воспитатель дает установку на определенный согласный звук, произносит слова. Дети «ловят» «Звукозавриками» **мягкий** и **твердый** звуки.



Игра «Напиши букву»

Цель: закрепить графический образ изученных букв.

Игра «Весёлый поезд»

Цель: учить определять количество слогов в слове.

Игра для ребенка - это возможность самовыражения, самопроверки, самоопределения.

Игровая ситуация требует от каждого, включенного в нее, определенной способности к коммуникации, способствует сенсорному и умственному развитию, помогают закрепить и обогащать приобретенные знания, на базе которых развиваются речевые возможности.

Педагог, работающий с детьми, должен заинтересовать воспитанников, донести до них информацию в той форме, в которой они способны воспринимать ее с учетом своих возрастных и индивидуальных возможностей.

Именно поэтому использование игровых приемов в процессе обучения грамоте является одним из основных требований в работе с дошкольниками, и позволяет поддерживать интерес детей к данному разделу обучения, помогает избежать школьных трудностей и повысить речевые и интеллектуальные возможности детей.